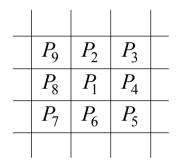
Operadores Morfológicos

• Exemplos

· Algoritmo de esqueletização

Consiste em remover os pixels do objecto que não pertençam a linhas

Numerar vizinhança (3x3)



Repetir

- 1ª Passagem - Remover P_1 se

i)
$$2 \le N(P_1) \le 6$$
,

ii)
$$S(P_1) = 1$$
,

i) $2 \le N(P_1) \le 6$, $N(P_1)$ - número de vizinhos a '1' ii) $S(P_1) = 1$, $S(P_1)$ - n° de transições 0-1 na seq. P_2 , P_3 , ..., P_9

iii)
$$\overline{P_4} + \overline{P_6} + \overline{P_2} \overline{P_8} = 1$$

ullet 2ª Passagem - Remover P_1 se

Substituir iii) por

iv)
$$\overline{P_2} + \overline{P_8} + \overline{P_4} \overline{P_6} = 1$$

Até não remover mais pixels